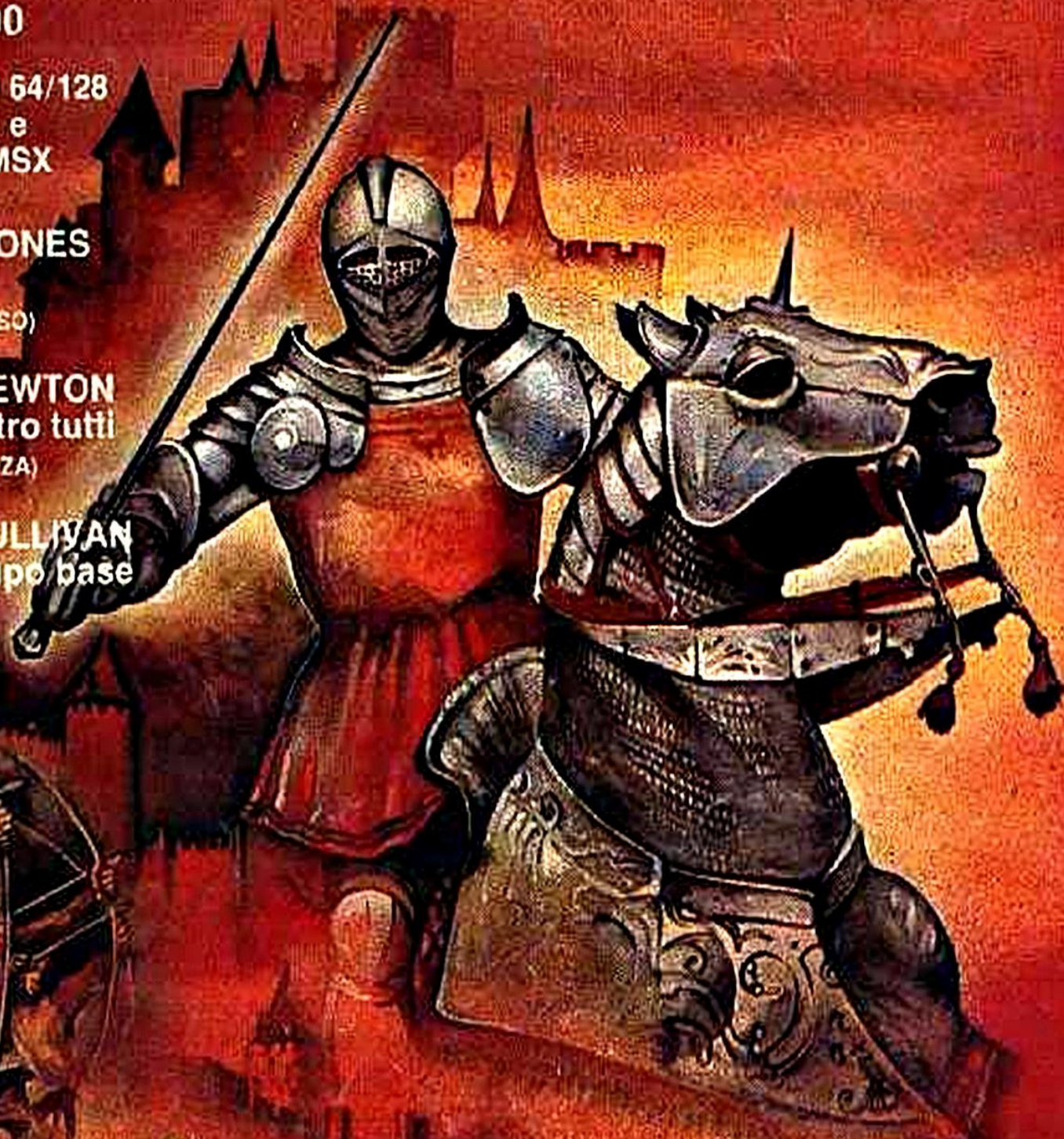
AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO
EXPLORER
TRE PER C 64/128
E TRE PER MSX
N° 2
DICEMBRE 1986
L. 10.000
CBM 64/128
e
MSX
TERRY JONES
Il tempio
(AVVENTUROSO)
AMOS NEWTON
Solo contro tutti
(FANTASCIENZA)
CLIVE SULLIVAN
N.N. Campo base
(GIALLO)

EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

CONSULENTE GRAFICO ADVENTURES
Adelaide Mansi

SCENEGGIATORE
Joe Key

REDAZIONE
MILANO - TEL. 02/64.53.775

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

STAMPA
A.G.E.L. s.r.l.
V.le dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

EDITORIALE

Una risposta entusiasta: ecco tre semplici parole che possono da sole esprimere appieno l'ondata di lettere che ha letteralmente investito la redazione di Explorer a breve distanza dalla pubblicazione del primo numero.
E dal tono delle vostre missive, amici Avventurieri, sembrerebbe proprio che il 'team' di Explorer abbia fatto centro!
Il grido di giubilo più alto è giunto dai Commodoriani, che ci hanno tempestato di complimenti e di incoraggiamenti, ma qui in redazione stiamo aspettando fiduciosi anche il giudizio degli amici 'in MSX', forse tardivi nella risposta per l'impatto con un 'genere' del tutto nuovo in ambiente italiano: Avventurieri dell'MSX, unitevi! (E fatevi vivi, perdiana!)
In mezzo alle felicitazioni e alle subitanee richieste di aiuto di molti 'guerrieri' ci sono giunti diversi suggerimenti e qualche critica (costruttiva, naturalmente), e questo segna un punto a vostro favore perché dimostra la vostra 'viva' partecipazione alla rivista.
Non dimenticate che Explorer è la VOSTRA rivista, e tutti i suggerimenti, le critiche e i contributi vanno esclusivamente a vostro favore, accelerando l'evoluzione della rivista e arricchendola nei contenuti.
Per cui continuate a scrivere: c'è posto per tutti, ed ognuno avrà una risposta, parola di Avventurieri.
Una nota a parte va fatta per l'accoglienza che voi tutti avete dato all'inserto "Adventure Trainer": il vostro apprezzamento e di vostri suggerimenti sono stati passati direttamente ai redattori del 'corso di Avventura', per cui ogni richiesta verrà accontentata, basta pazientare...
Per quanto riguarda le Avventure, possiamo solo dirvi questo: se le prime tre vi sono piaciute così tanto, aspettate a giudicare il loro seguito: rimarrete senza parole!
In questo numero, infatti, ritroverete il giovane studente di Archeologia Terry Jones, e verrete coinvolti fino in fondo nella sua avventura alla scoperta del Tempio Maya dove incontrerà la ricchezza...: o la morte!
Anche Amos Newton prosegue questo mese nella sua missione umanitaria guidando l'alieno Thaaron verso la libertà: ma dovrà affrontare un'intera astronave ed il suo equipaggio prima di essere definitivamente libero di salvare il suo pianeta!
Una pausa, invece, per Roger Barrow, il nostro beneamato Agente Speciale, lo ritroveremo, naturalmente, sul prossimo numero. Al suo posto vi aspetta l'avventura mozzafiato di un giovane giornalista: Clive Sullivan. Insieme a lui affronterete i pericoli di una regione sconosciuta e selvaggia per liberare il suo amico dall'oscura maledizione che ha colpito un gruppo di alpinisti nella profondità della montagna...
Una valanga di emozioni vi aspetta per travolgervi: leggetevi la presentazione di ogni Avventura, però, altrimenti non potrete apprezzarla appieno né portarla a conclusione.
OK, vi abbiamo trattenuto fin troppo: nelle pagine che seguono e sulla cassetta c'è pane per i vostri denti...di Avventurieri!

Buon divertimento
Lo staff di Explorer

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato CBM riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.
Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura. Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".
Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco. Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola. Naturalmente il vantaggio, finora sconosciuto agli appassionati delle Avventure Made in Italy, è quello di non doversi preoccupare di stupidaggini quali quella di 'non mettere più di uno spazio tra le parole', oppure 'usare solo la prima persona' o ancora 'non usare più di due parole': metteteci quanti spazi volete e quante parole preferite, ci penserà il programma a contenere la vostra esuberanza in una sola riga di testo! E ricordatevi che potete usare sia la prima persona che la seconda (ENTRO, ENTRA, etc.).
Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro CBM risponda ad un comando con la frase "Non capisco... etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!).
La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato. Bisogna però tener presente che il messaggio "NON PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti. (Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole

bastano a far sì che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O od OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU o G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).
Infine si può entrare o uscire con ENTRa ed ESCI e si può anche INFIlarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARdo, che si limita a stampare solo la descrizione verbale anche nelle locazioni dotate di grafica.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito – al pari degli altri comandi – in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFica o SI FIGUre.
Inoltre potete cambiare il colore del bordo, dello sfondo e dei caratteri digitando le tre istruzioni BORDo, FONDo, e COLOre seguite dai sedici colori del Commodore definiti nel modo seguente: NERO, BIANco, ROSSo, CELEste, PORPora, VERDe, BLU, GIALlo, ARANcio, MARRone, ROSA, GRIGio, GR12 O FUMO, PISEllo, AZZUrro E GR15 O SMOG.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARdo. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendano tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L.
Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere.
Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: rispondendo R alla domanda "Disco, Registratore o Ram (D,1,R)?" che vi viene posta dopo aver digitato SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non

sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere ripristinata in qualsiasi momento rispondendo alla stessa domanda nello stesso modo dopo aver digitato LOAD.
Queste istruzioni sono equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore (rispondendo T alla domanda) e col disco (la risposta è D), che vengono però eseguite in genere solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro commodore cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso dovrete fornire al programma un nome da dare al file della situazione di gioco.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situai gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resettare il Computer: il secondo è un modo meno educato di fermare il gioco ...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumulo di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.
Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.
Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.
Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD + RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitate RUN. Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.
Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel coro di un'Avventura.
I verbi seguiti da un asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF. Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato – anche in quelle intermedie (NORD-EST, etc.).
Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).
Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).
Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).
L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.
Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente a SAVE o al LOAD.
In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.
Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda.
Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

È TUTTO CHIARO?
SE NON AVETE CAPITO
SCRIVETECI!!

Terry Jones

"L'Occhio del Condor"

Parte II: Il Tempio

La luce della lampada si rifletteva sulla liscia superficie del gioiello creando strani bagliori, che a loro volta venivano riflessi dagli occhi affascinati di Terry. "Il colpo al Museo è stato un'esperienza stressante" pensava rigirando fra le dita la fantastica pietra, "ma finalmente l'Occhio del Condor è in mano mia, e attraverso me l'antica profezia si avvererà, perchè lo straniero che ridarà la vista al Dio Condor sarò io". Chiuse gli occhi e si abbandonò a quella piacevole sensazione di vittoria: l'"Occhio", assieme alla tavoletta di argilla e alle informazioni trovate nel diario di viaggio di suo zio, gli avrebbero aperto la strada per giungere fino al Tempio del Dio Condor, e con un po' di fortuna avrebbe messo le mani su una enorme quantità d'oro...

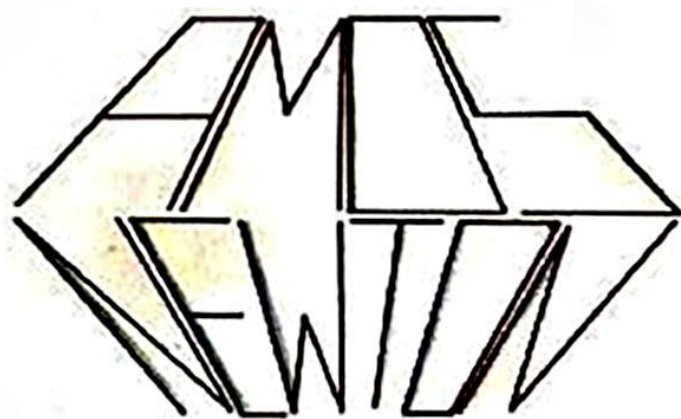
Era già pomeriggio inoltrato quando si svegliò: raccolse il diario che aveva posato per terra, accanto al letto dopo averlo rapidamente sfogliato, e cominciò a leggere con attenzione tutte le note relative alla spedizione effettuata dallo zio nella zona del tempio. Scoprì che l'area circostante il tempio era coperta da una fitta vegetazione in cui spesso si celevano pericolosissime paludi e trappole mortali.

Una piccola nota a margine rimase però un mistero: parlava di una frase magica, "UXTIL TLIPAC", e di un incenso sacro che,

secondo l'antica leggenda, avrebbe avuto il potere di "aprire il cuore del Sacro Condor": il mistero si infittiva, rendendo tutta la faccenda sempre più interessante...
Restava però il problema del viaggio: per raggiungere il tempio occorreva un velivolo, e l'unico mezzo a disposizione di Terry era il vecchio bimotore dello zio che, fermo da anni in un hangar al l'aeroporto di Jefferson, non era certo nelle condizioni più adatte per affrontare un simile viaggio, ammesso che il carburante a disposizione avesse consentito un'autonomia di volo tale da permettergli di raggiungere il tempio e tornare indietro...
Ma non erano queste le difficoltà che potevano fermare Terry Jones; anzi, il rischio lo aveva sempre affascinato, e per giunta la posta in gioco era davvero allettante.
In pochi minuti aveva già fatto i preparativi per il viaggio: si era persino preoccupato di scrivere tre lettere indirizzate a persone di fiducia e le aveva consegnate alla padrona di casa, raccomandandole di spedirle nel caso egli non fosse tornato a casa entro una settimana. In questo modo ci sarebbe stato sicuramente qualcuno disposto ad andare a ripescarlo, vivo o morto, se qualcosa fosse andato storto...
Dopo essersi riletto ogni appunto importante, ripassò le proprie nozioni di volo e di orientamento, consultò il manuale del bimotore e, presi con sé gioiello e tavoletta, si diresse verso l'aeroporto.
Giunto davanti all'hangar si rese conto che ormai era quasi giorno fatto. Afferrò con entrambe le mani la pesante porta di lamiera, che stridette sul duro impiantito di cemento facendo riversare all'interno dell'hangar la fredda luce del primo mattino. L'aereo era là, simile ad una gigantesca aquila addormentata. Terry gli si accostò quasi con riverenza, si infilò nell'abitacolo e controllò in fretta gli strumenti di volo, poi fece una stima approssimativa del rapporto tra la quantità di carburante disponibile e la distanza da percorrere: i risultati non furono incoraggianti, ma ormai c'era poco tempo.
Controllò l'efficienza del paracadute e si sedette al posto di guida: si sentiva leggermente intorpidito, e per un attimo dubitò che sarebbe riuscito a far sollevare da terra quel bestione alato.
Avviò i motori, e il cuore del vecchio aeroplano ricominciò a battere: le turbine, tossendo e sputacchiando, urlarono nella penombra dell'hangar soffiando via con violenza la polvere che le ricopriva, e l'aereo rullò verso la pista...
Terry incrociò le dita e spinse i motori al massimo: sul limite della pista di decollo il vecchio aereo si sollevò ruggendo verso il cielo e cominciò il suo lungo volo verso il sogno di Terry.
Ma, come spesso accade, le cose non filano lisce fino in fondo, e proprio quando la cima del tempio apparve nitida in mezzo alla fitta vegetazione, la lancetta del carburante toccò lo zero, ed il motore, con un ultimo colpo di tosse, si spense.
Terry realizzò istantaneamente che tentare un atterraggio di fortuna in quelle condizioni sarebbe stato un suicidio, e si preparò coraggiosamente a lanciarsi, mentre l'aereo puntava sempre più velocemente verso il suolo...

Parola d'accesso per il caricamento del gioco (solo per il CBM): profezia.

Genere: Avventura.

Grado di sfida: medio.

Genere: Fantascienza

Grado di sfida: Medio/Difficile

Amos Thaarou ebbe uno strano presentimento... Pochi minuti dopo si accorse che una gigantesca astronave si trovava proprio sulla rotta della navicella... Manovrò i comandi, ma si accorse che erano stati sabotati...

Mente Aliena
"Solo contro tutti!"

Nella penombra del piccolo laboratorio il giovane Amos Newton stava ancora combattendo la propria battaglia: lo sguardo perso nel vuoto, la mano sulla magica sfera metallica, guidava un essere di un altro pianeta verso la libertà, condividendo pensieri ed emozioni di una mente aliena, soffrendo quando essa soffriva, gioiendo ad ogni nuova vittoria...
L'alieno Thaaron era al posto di comando della sua piccola astronave, ed Amos era ancora, grazie al potere dell'Explorer, ospite e guida della sua mente.
Si stava servendo del bagaglio di conoscenze tecniche dell'extraterrestre per pilotare la navicella fino al suo pianeta d'origine, ancora indeciso sulla scelta di abbandonare lo stato di simbiosi mentale: Thaaron era ancora debole e confuso per le sevizie cerebrali inflittegli dai colonizzatori terrestri, e per giunta uno strano presentimento continuava a tormentare Amos...
L'astronave era ormai fuori dall'atmosfera del pianeta, e il buio gelido e silenzioso dello spazio avvolgeva il suo scafo, quando il presentimento di Amos si trasformò in una minaccia reale: una gigantesca astronave si trovava proprio sulla rotta della navicella!
Amos/Thaaron manovrò freneticamente i comandi, scoprendo con orrore che il piccolo computer di bordo seguiva una rotta diversa da quella che in origine era stata programmata sulla cartuccia di volo: i terrestri avevano dunque sabotato i dati del programma di rientro, causando un'inversione di rotta che avrebbe condotto la piccola astronave nel cuore della gigantesca "Neptunia III", un distaccamento militare in orbita attorno al pianeta.
Lo scafo della "Neptunia III" era ormai pericolosamente vicino, così vicino da riuscire a leggere la sigla in codice della stazione orbitante, TT96, e non c'era modo di ricondurre la navicella sulla sua rotta originaria, per cui la situazione si era ora completamente capovolta, ed una nuova missione attendeva il giovane Amos/Thaaron alla riconquista della libertà.
Restare nella navicella significava però abbandonarsi nelle mani del nemico, e tuttavia uscire nel vuoto dello spazio era un'esperienza completamente nuova e densa di pericoli per Amos, nonostante egli potesse utilizzare le conoscenze di Thaaron in tale campo.
In pochi attimi tracciò il piano a cui sarebbe ricorso: per prima cosa bisognava appropriarsi della cartuccia elettronica e riuscire a riprogrammarla attraverso il computer di bordo della "Neptunia III", ma per giungere a ciò sarebbe stato necessario neutralizzare l'intero equipaggio dell'astronave, altrimenti recuperare la navicella sarebbe stato impossibile...
Ma come penetrare nella gigantesca nave spaziale?
Forse fu un caso, ma proprio mentre si poneva la domanda Amos vide, attraverso gli occhi di Thaaron, un minuscolo portello nella parte inferiore dello scafo della "Neptunia III", ad Ovest della sua posizione attuale: probabilmente un portello di scarico o di manutenzione, ma sicuramente l'unica via di accesso disponibile in quella situazione di emergenza...
Oltre quel portello lo aspettava una nuova avventura, e chissà quanti altri ostacoli avrebbe incontrato: ma la sua missione di salvezza doveva essere portata a termine, nonostante avesse scelto come nemici esseri della sua stessa razza, e come alleati esseri di un mondo lontano, perduto nel tempo e nello spazio...

Parola d'accesso per il caricamento del gioco (solo per il CBM): cosmo.

I protagonisti della nostra Adventure

"N.N. dal Campo Base"

Quella mattina nella redazione del "Globe News" regnava il solito caos della chiusura: telefoni caldi, caporedattori urlanti, macchine da scrivere al ritmo di mitragliatrici...
Un clima ordinario, ma non per tutti: il giovane redattore Clive Sullivan sedeva in un angolo, completamente estraneo alla baraonda che lo circondava, concentrato su un trafiletto dell'ultima ora che il suo capo redattore gli aveva ordinato di inserire nelle notizie-lampo.
Per il suo capo quella breve notizia era solo un mucchio di parole, ma Clive l'aveva letta e riletta con la testa fra le mani: "La spedizione alpinistica capeggiata da Rudolf Sweider, alla conquista di una vetta inesplorata in una sperduta regione dell'Indonesia, ha cessato di inviare notizie: si sospetta una tragedia...", eccetera, eccetera.
Da quando il suo unico Harry era partito insieme alla spedizione di Sweider, Clive aveva temuto per la sua vita, conoscendo la pericolosità delle cime che dovevano conquistare e le leggende che si narravano sulla sacra inviolabilità di quei luoghi. Ora quella notizia sembrava proprio la conferma dei suoi timori, ed un impulso irresistibile lo spingeva a partire alla ricerca del suo amico: passò il trafiletto ad un collega ed entrò deciso nell'ufficio del capo.

"Voglio realizzare un servizio sulla spedizione di Sweider, capo", disse appena entrato.
Il suo principale, di fronte a tanta decisione, rimase leggermente sconcertato, ma si affrettò a precisare che se voleva sobbarcarsi l'onere di una simile impresa erano fatti suoi, e avrebbe dovuto autofinanziarsi.
Clive confermò la propria decisione e sottolineò che non avrebbe chiesto nessun supporto economico per l'impresa, poi prese le proprie cose e uscì di corsa dal giornale, dirigendosi all'aeroporto senza nemmeno passare da casa.
Pagò il biglietto con la carta di credito ed acquistò della moneta straniera, poi si imbarcò col primo volo.
Al piccolo aeroporto Indonesiano, nuovo di costruzione ma ancora privo delle comodità di un vero aeroporto, riuscì ad affittare una vecchia motocicletta ed ottenne anche delle informazioni dal nativo che gliela aveva noleggiata.
Il tizio sembrava molto timoroso e restio a parlare della regione dove la spedizione era scomparsa, e le sue parole non furono affatto di conforto per Clive: "Attento a te, straniero, oltre la terra bruciata sorge la Sacra Montagna Tremante, e nel suo cuore vive il Popolo della Voragine: non sfidare la loro ira o perirai, perché essi catturano e uccidono selvaggiamente coloro che osano profanarel"

"Stupide leggende del luogo!" pensò Clive "servono solo a ravvivare il folklore locale ed attirare i turisti".
Ma in cuor suo sentiva che qualcosa di vero c'era, perché un pizzico di verità si cela in ogni leggenda, ma niente poteva impedirgli di andare a cercare l'amico.
Montò sulla vecchia motocicletta e si inoltrò in una vasta zona desertica, finché il caldo e lo sforzo non fecero fondere il motore, costringendolo a proseguire a piedi sotto il sole cocente e senza nemmeno un'idea di dove si trovasse esattamente...

Parola d'accesso per il caricamento del gioco (solo per il CBM): vetta.

Genere: Avventura

Grado di sfida: Medio/Facile.

Quando lesse la notizia, Clive Sullivan non ci pensò un attimo: andò dal suo capo e gli comunicò che sarebbe partito immediatamente alla ricerca della spedizione di Rudolf Sweider, di cui faceva parte il suo grande amico Harry. Clive Sullivan non sapeva che avrebbe dovuto combattere contro il Popolo della Voragine ed altri mille, imprevedibili ostacoli...

EXPLORER N. 1: SOLUZIONI PER COMMODORE 64

Terry Jones - "L'Occhio del Condor"
E, S, E, E, N, N, E, ESAMINA IL CAMINETTO, ESAMINA LA CENERE, ESAMINA LA CENERE, PRENDI LA BOTTIGLIETTA, O, S, S, SCENDI, ENTRA NELLA BIGLIETTERIA, PRENDI IL THERMOS, VERSA IL LIQUIDO DELLA BOTTIGLIA NEL THERMOS, POSA IL THERMOS, ESAMINA LA BORSETTA, PRENDI LA CHIAVE, PRENDI IL FOULARD, N, SALI, O, S, S, E, N, ESAMINA LA STATUA, PRENDI LA LANCIA, S, O, ESAMINA IL CAVALLO, APRI LA BOTOLA, POSA LA BOTTIGLIETTA, PRENDI LA SCALA, N, N, O, SCENDI, O, APRI LA PORTA VERDE, SPOGLIA IL CUSTODE, TAGLIA LA SCALA, LEGA IL CUSTODE, IMBAVAGLIA IL CUSTODE, POSA LA LANCIA, POSA LA CHIAVE, PRENDI LA DIVISA, INDOSSA LA DIVISA, O, SPINGI LO SCAFFALE, PROVA CON 1878, PRENDI IL GIOIELLO, SPINGI LO SCAFFALE, E, ESCI, E, S, S, O, S, (ESAMINA LA STATUA), RUOTA LA TESTA DEL DIO, ESAMINA LA NICCHIA, PRENDI IL LIBRO, PRENDI LA TORCIA, N, E, N, N, SALI, E, E, N, N, E, PRENDI LA PERGAMENA, O, (ESAMINA LA PERGAMENA), POSA IL LIBRO, LEGGI LA FRASE, POSA LA PERGAMENA, PRENDI IL LIBRO, S, S, SCENDI, ENTRA NELLA BIGLIETTERIA, ACCENDI LA TORCIA, S, O, APRI LA CASSA, POSA LA SPADA, PRENDI LA TAVOLETTA, E, N, N, ESCI DAL MUSEO.

Amos Newton - "Mente Aliena"
PRENDI LA PIETRA, E, E, ABBASSATI, ENTRA NELLA CAVERNA, ACCENDI LA TORCIA, DICI APRITI SESAMO, ESAMINA LE PARETI, PREMI IL PULSANTE NUMERO TRE, O, O, PREMI IL PULSANTE SITUATO A NORD, ENTRA NEL CORRIDOIO, UCCIDI IL SOLDATO, PRENDI LA PISTOLA, PERQUISISCI IL CADAVERE, PERQUISISCI IL CADAVERE, PRENDI LA TESSERA, O, N, N, N, N, E, N, E, SPARA ALLA SERRATURA, INSERISCI LA TESSERA NELLA FESSURA, SUD, ESAMINA IL TAVOLO, PRENDI LA CARTUCCIA, N, SALI SULLA ASTRONAVE, TIRA LA LEVA, INSERISCI LA CARTUCCIA NELLO SLOT, PREMI IL PULSANTE ROSSO.

Roger Barrow - "Il Triangolo Maledetto"
PRENDI LA MICROMACCHINA, SPOSTA I CONTENITORI, ESAMINA I CONTENITORI, PRENDI ASSE, ROMPI LA CENTRALINA, ACCATASTA I CONTENITORI, ARRAMPICATI SUI CONTENITORI, SPINGI LA BOTOLA, ISSATI SU, S, ESAMINA IL PORTELLO, DISTRUGGI LA SERRATURA, O, ENTRA NELLA CAPSULA, PREMI INTERRUTTORE, ESCI, APRI IL PORTELLO, S, PRENDI LA SBARRETTA, N, O, SCENDI, N, N, SCATTA FOTO, S, SCATTA QUALCHE FOTO, S, INFILATI NELL'APERTURA, NUOTA, ESAMINA IL BASAMENTO, INFILATI NEL PASSAGGIO, SCATTA QUALCHE FOTO, E, E, SCATTA QUALCHE FOTO, O, S, SCATTA QUALCHE FOTO, VAI AL CENTRO DELLA SPIRALE, TOCCA IL PAVIMENTO.

EXPLORER N. 1: SOLUZIONI PER MSX

ATTENZIONE: non sempre il computer accetta N, S, E, O quali comandi per spostarsi nelle varie direzioni. In questi casi sarà necessario digitare NORD, SUD, EST, OVEST, ossia le parole per esteso.

Terry Jones - "L'Occhio del Condor"

EST, S, E, E, N, N, E, ESAMINA IL CAMINETTO, ESAMINA IL CAMINETTO, PRENDI LA BOTTIGLIETTA, O, S, S, SCENDI, ENTRA NELLA BIGLIETTERIA, PRENDI IL THERMOS, VERSA IL CONTENUTO DELLA BOTTIGLIA NEL THERMOS, POSA IL THERMOS, ESAMINA LA BORSETTA, PRENDI LA CHIAVE, PRENDI IL FOULARD, N, SALI, O, S, S, E, N, ESAMINA LA STATUA, PRENDI LA LANCIA, S, O, ESAMINA IL CAVALLO, APRI LA BOTOLA, POSA LA BOTTIGLIETTA, PRENDI LA SCALA, N, N, O, SCENDI, O, APRI LA PORTA VERDE, SPOGLIA IL CUSTODE, TAGLIA LA SCALA, LEGA IL CUSTODE, IMBAVAGLIA IL CUSTODE, POSA LA LANCIA, POSA LA CHIAVE, INDOSSA LA DIVISA, O, SPINGI LO SCAFFALE, PROVA CON 1878, PRENDI IL GIOIELLO, SPINGI LO SCAFFALE, ESAMINA LA SCRIVANIA, PRENDI IL LIBRO, E, ESCI, E, S, S, O, S, [ESAMINA LA DIVINITÀ], RUOTA LA TESTA DEL DIO, ESAMINA LA NICCHIA, PRENDI LA TORCIA, N, E, N, N, SALI, E, E, N, N, E, PRENDI LA PERGAMENA, O, PRENDI LA SPADA, POSA LA PERGAMENA, S, S, SCENDI, ENTRA NELLA BIGLIETTERIA, ACCENDI LA TORCIA, S, O, APRI LA CASSA, POSA LA SPADA, PRENDI LA TAVOLETTA, E, N, N, ESCI DAL MUSEO.

Amos Newton - "Mente Aliena"

PRENDI LA PIETRA, E, E, ABBASSATI, ENTRA NELLA CAVERNA, ACCENDI LA TORCIA DI APRITI SESAMO, ESAMINA LE PARETI, ESAMINA IL PANNELLO, PREMI IL PULSANTE NUMERO TRE, O, APRI LA SCATOLA, PRENDI I CHIODI, E, PREMI IL PULSANTE NUMERO TRE, O, S, E, E, N, PRENDI LE ASSI, S, O, O, N, COSTRUISCI UN PONTE, ATTRAVERSA LA VORAGINE, O, LANCIA IL SASSO CONTRO LE STALATTITI, RACCOGLI LA STALATTITE, E, E, E, PREMI IL PULSANTE NUMERO TRE, O, O, PREMI IL PULSANTE SITUATO A NORD, O, UCCIDI IL SOLDATO, ESAMINA IL CADAVERE, ESAMINA IL CADAVERE, PRENDI LA TESSERA, O, N, N, N, N, E, N, E, INSERISCI LA TESSERA NELLA FESSURA, DESCRIVI, SUD, ESAMINA IL TAVOLO, PRENDI LA CARTUCCIA, N, SALI SULL'ASTRONAVE, ESAMINA IL QUADRO COMANDI, TIRA LA LEVA, INSERISCI LA CATUCCIA NELLO SLOT, PREMI IL PULSANTE ROSSO.

Roger Barrow - "Il Triangolo Maledetto"

PRENDI LA MICROMACCHINA, DESCRIVI, SPOSTA I CONTENITORI, ESAMINA I CONTENITORI, PRENDI L'ASSE, ROMPI LA CENTRALINA, ACCATASTA I CONTENITORI, SALI, SPINGI LA BOTOLA, SALI, S, DISTRUGGI LA SERRATURA, O, ENTRA NELLA CAPSULA, PREMI INTERRUTTORE, ESCI, APRI IL PORTELLO, S, PRENDI LA SBARRETTA, N, O, SCENDI, N, N, SCATTA FOTO, S, SCATTA FOTO, S, INFILATI NELL'APERTURA, NUOTA, ESAMINA IL BASAMENTO DELL'ACQUARIO, S, SCATTA FOTO, SCATTA FOTO, E, E, SCATTA FOTO, O, S, VAI AL CENTRO DELLA SPIRALE, TOCCA IL PAVIMENTO.

ZZAP!
PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
NOVITÀ, ATTUALITÀ, RECENSIONI
DEI MIGLIORI VIDEO GIOCHI
e ADVENTURES
PER: C 64 ☆ C 16 ☆ MSX ☆ SPECTRUM
ZZAP! È
LA VOSTRA RIVISTA
Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta